

**TUGAS AKHIR  
SKEMA SKRIPSI**

***USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) UNTUK  
ANALISIS TINGKAT USABILITY APLIKASI “DG BY  
BANKALTIMTARA”***



**JERYMIANNOR  
NIM : 215410014**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
PROGRAM SARJANA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2024**

**TUGAS AKHIR  
SKEMA SKRIPSI**

***USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) UNTUK  
ANALISIS TINGKAT USABILITY APLIKASI “DG BY  
BANKALTIMTARA”***

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada**



**Program Sarjana  
Program Studi Informatika  
Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Teknologi Digital Indonesia**

**Disusun Oleh  
JERYMIANNOR  
NIM : 215410014**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
PROGRAM SARJANA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA  
YOGYAKARTA**

**2024**

## HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR

Judul : *User Experience Questionnaire (UEQ) Untuk Analisis Tingkat Usability Aplikasi “DG by Bankaltimtara”*  
Nama : Jerymiannor  
NIM : 215410014  
Program Studi : Informatika  
Program : Sarjana  
Semester : Ganjil  
Tahun Akademik : 2024/2025

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan  
di hadapan Dewan Penguji Tugas Akhir

Yogyakarta, 6 Januari 2025

Dosen Pembimbing,



Danny Kriestanto, S.Kom., M.Eng.  
NIDN: 0503068002

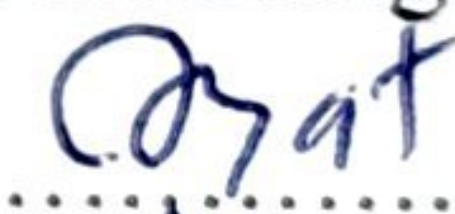


## HALAMAN PENGESAHAN

### *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) UNTUK ANALISIS TINGKAT USABILITY APLIKASI “DG BY BANKALTIMTARA”*

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji dan dinyatakan diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh

Gelar Sarjana Komputer  
Program Studi Informatika  
Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Teknologi Digital Indonesia

Yogyakarta, 6 Januari 2025

Dewan Penguji	NIDN	Tandatangan
1. Pulut Suryati, S.Kom., M.Cs. (Ketua)	0015037802	
2. Danny Kriestanto, S.Kom., M.Eng. (Sekretaris)	0503068002	
3. Pius Dian Widi Anggoro, S.Si, M.Cs (Anggota)	0506058002	

Mengetahui

Ketua Program Studi Informatika

  
Dini Fakta Sari, S.T., M.T.  
NIDN : 0507108401

## PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah Tugas Akhir ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sah diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 07 Januari 2025



Jerymiannor  
NIM: 215410014

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Swt yang telah memberikan karunia, rahmat, taufiq dan hidayahnya sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana.

Skripsi atau Tugas akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Ibu Rusmina Ariani sebagai orang tua saya tercinta yang selalu mendukung, memberikan doa, motivasi, nasehat dan perhatian selama proses perkuliahan hingga terselesaikannya skripsi ini.
2. Kakakku, Brian Surya Ananta yang telah membimbing, memberikan semangat dan dukungan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Danny Kriestanto, S.Kom., M.Eng. Selaku dosen pembimbing skripsi yang sudah membimbing serta memberi masukan dan saran selama menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Teknologi Digital Indonesia yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis.

## PRAKATA

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Alhamdulillahrabill'alamiinn, dengan rahmat Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Penyayang, shalawat serta salam tidak lupa penulis panjatkan untuk Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini berjudul "***User Experience Questionnaire (UEQ) Untuk Analisis Tingkat Usability Aplikasi DG by Bankaltimtara***" yang disusun untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Informatika di Universitas Teknologi Digital Indonesia Yogyakarta. Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, arahan dan dorongan selama penulis menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Sri Redjeki, S. Si., M. Kom., Ph. D. selaku Rektor Universitas Teknologi Digital Indonesia.
2. Ibu Dini Fakta Sari, S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi Informatika di Universitas Teknologi Digital Indonesia.
3. Bapak Danny Kriestanto, S.Kom., M.Eng. Selaku dosen pembimbing yang telah memberi arahan, saran, dan bimbingannya dalam menyelesaikan skripsi ini.

# DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
INTISARI .....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Dasar Teori.....	9
2.2.1 Aplikasi DG by Bankaltimtara.....	9
2.2.2 Usability .....	9
2.2.3 User Usability .....	9
2.2.4 User Experience Questionnaire (UEQ).....	10
2.2.5 UEQ Data Analysis Tools.....	13
2.2.6 Populasi.....	15
2.2.7 Sampel.....	15
2.2.8 Teknik Pengambilan Sampel .....	15
2.2.9 Uji Slovin .....	16
2.2.10 Kuesioner .....	16



BAB III METODE PENELITIAN .....	18
3.1 Pendekatan Penelitian .....	18
3.2 Bahan/Data.....	18
3.3 Peralatan.....	18
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras .....	18
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	19
3.4 Prosedur dan Pengumpulan Data .....	19
3.4.1 Studi Literatur .....	19
3.4.2 Observasi.....	19
3.4.3 Populasi dan Sampel .....	20
3.4.4 Survei Kuesioner.....	21
3.5 Analisis dan Rancangan Penelitian .....	21
3.5.1 Analisis Data .....	21
3.5.2 Kerangka Penelitian .....	22
3.5.3 Variabel dan Indikator Penelitian.....	23
3.5.4 Pembuatan Kuesioner .....	25
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	28
4.1 Analisis Demografis.....	28
4.1.1 Hasil analisis demografis .....	28
4.2 Analisis Statistik .....	31
4.2.1 Hasil User Experience Questionnaire (UEQ) .....	31
4.3 Pembahasan.....	38
BAB V PENUTUP .....	44
5.1 SIMPULAN.....	44
5.2 SARAN.....	45
DAFTAR PUSTAKA .....	46

## DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2. 1 Struktur Skala UEQ (Schrepp, 2023)	11
Gambar 2. 2 Kuesioner UEQ (Schrepp, 2023)	12
Gambar 3. 1 Kerangka Penelitian	22
Gambar 4. 1 Mean pada Aplikasi DG by Bankaltimtara .....	36
Gambar 4. 2 Benchmark Aplikasi DG by Bankaltimtara .....	37
Gambar 4. 3 Halaman Login.....	38
Gambar 4. 4 Halaman Home.....	39
Gambar 4. 5 Halaman Profile.....	40

## DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu	8
Tabel 2. 2 Interval Benchmark Skala UEQ (Schrepp, 2023)	12
Tabel 2. 3 Standar interpretasi skala means UEQ (Schrepp, 2023)	13
Tabel 2. 4 Tabel Transformed Data	14
Tabel 3. 1 Variabel dan Indikator Penelitian	23
Tabel 3. 2 Screening Question	25
Tabel 3. 3 Profil Responden	25
Tabel 3. 4 Pertanyaan Umum	26
Tabel 3. 5 Pernyataan UEQ	27
Tabel 4. 1 Jenis Kelamin Responden	28
Tabel 4. 2 Usia Responden	29
Tabel 4. 3 Pendidikan Terakhir Responden	29
Tabel 4. 4 Lama Penggunaan Responden	30
Tabel 4. 5 Intensitas Penggunaan Responden	30
Tabel 4. 6 Fitur Yang Sering Digunakan Responden	31
Tabel 4. 7 Data Konsistensi Jawaban Responden	32
Tabel 4. 8 Data Analisis Attractiveness	34
Tabel 4. 9 Data Analisis Perspicuity	34
Tabel 4. 10 Data Analisis Efficiency	34
Tabel 4. 11 Data Analisis Dependability	35
Tabel 4. 12 Data Analisis Stimulation	35
Tabel 4. 13 Data Analisis Novelty	36
Tabel 4. 14 Mean dan Variance Skala UEQ	36

## INTISARI

Mobile banking merupakan aplikasi yang disediakan oleh bank yang dilengkapi dengan berbagai fitur yang memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi keuangan melalui telepon genggam dengan mudah. Namun, untuk menilai kemudahan dan kenyamanan penggunaannya, *usability* dan pengalaman pengguna perlu dilakukan evaluasi.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat *usability* aplikasi "DG by Bankaltimtara" menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). UEQ mengukur enam aspek, yaitu *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*. Responden penelitian ditargetkan sebanyak 84 responden menggunakan rumus Slovin dan dipilih secara acak menggunakan metode *simple random sampling*. Data kuesioner diolah menggunakan UEQ Data Analysis Tools untuk mendapatkan hasil evaluasi aspek UEQ dari pengalaman pengguna.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi DG by Bankaltimtara mendapatkan hasil *below average* pada aspek *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, dan *novelty*. Sedangkan aspek *stimulation* mendapatkan hasil *above average*.

*Kata Kunci : DG by Bankaltimtara, Mobile Banking, Usability, User Experience Questionnaire (UEQ), Pengalaman pengguna*

## ABSTRACT

Mobile banking is an application provided by banks with various features that allow users to conduct financial transactions easily through mobile phones. However, in order to assess the ease and comfort of use, usability and user experience need to be evaluated.

This study aims to analyze the usability level of the “DG by Bankaltimtara” application using the User Experience Questionnaire (UEQ) method. UEQ measures six aspects, namely attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, and novelty. The research respondents were targeted at 84 respondents using the Slovin formula and randomly selected using the simple random sampling method. The questionnaire data was processed using UEQ Data Analysis Tools to obtain an evaluation of the UEQ aspects of user experience.

The results showed that the DG by Bankaltimtara application received below average results in the aspects of attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, and novelty. While the stimulation aspect gets above average results.

*Keywords: DG by Bankaltimtara, Mobile Banking, Usability, User Experience, User Experience Questionnaire (UEQ)*